DUEL SUCCESSION

デュエル・サクセション

マニュアル

デュエル・サクセション
操作マニュアル

目次

呉ソフトウエア工房
10周年ご挨拶

1985年に『アルゴー』と題しました、3D構成のアクションRPGを出してから、早10年の歳月が経ちました。スタッフと共にこつこつとゲームを作り続け、振り返ったらもう10年か・・・といった感じです。

『ファーストクイーン』シリーズでお馴染みのゴチャキャラも、初代、『シルバーゴースト』から始まりすでに9年目を迎えました。ゲームには様々な可能性があり、さらにいろいろな挑戦をしたいのですが、この、「ゴチャキャラシステム」はまだやり残している事がありますので、大事にして行きたいと思っております。

ゴチャキャラはすでに海外にも進出し、その独自性は評価されております。ここまで続けてこられましたのも、ひとえに皆様のお陰とただただ感謝しております。

本当にどうもありがとうございました。

そしてこれからもよろしくお願いします！

ここで、ちょっとグチを言わせて下さい。

『シルバーゴースト』をプログラムしていた時は、出口の無い暗闇を手探りで歩いていたような気持ちでした。システムを作っては壊し、作っては壊ししておりました。手本が無いのですから、ゲームシステムとして完成する保証はどこにもなかったのです。

今回の『デュエルサクセション』もシステムとして動くまで試行錯誤の連続で、企画から2年半もの月日が経ってしまいました。基本はゴチャキャラとはいえ、多部隊戦を制御するのはまた別の苦労がありました。出来た物は今までのゴチャキャラとは別物とも言えます。

ついでに、もうひとつグチを・・・
10年間のハードの流れは早く、我々プログラマーにとっては、ゲームシステムの進展に努力する事だけではなく、ハードへの対応にも追われる毎日が続きました。特に、今日のウインドウズへの移行は、すこしでも早い処理を目差してゲームの構成を考えてきた私達にとっては、大きなショックでした。
とりあえず、立ち上げはウインドウズで、ゲームはDOSでという方法で対処しましたが、今後はよりよい方法を考えねばなりません。
オペレーティングシステムの複雑化と共に、アプリケーションが自動的にシステムを変えてしまうなど、ユーザーの皆様の使われている環境が、私達メーカーの方では把握できなくなってきております。すべての機械が互換性を持つ日が来るのを祈るのみです。

『デュエルサクセション』とはどんなゲームか

【ゴチャキャラシステムとは】
「ゴチャキャラ」なる多人数自動制御の発端となったのは、昔の映画です。何万人と言う兵士が衝突する大会戦ものや、西部劇の騎兵隊などなど・・・血沸き肉踊るスペクタクル、「戦いの美学」を感じました。
いかにしたら、大部隊を指揮するようなシステムができるか。しかもそれは、数字の変化ではなく、実感として見える物として。それが、私の課題でした。

そのためには一人一人の制御から始めようと考えたのです。いかに、人間が人間らしく戦うかを最低限単純化してコミカルに・・・それが第一歩でした。

ゴチャキャラの基本になっているのは、一人一人の思考ルーチンです。中でも「逃げる」と言う思考は重要で、これがなければシステムは完成しなかったでしょう。
一人一人をユーザーがコントロール可能なゴチャキャラは、部隊がピンチに陥っても、危ないキャラを直接コントロールで救えます。「逆モグラ叩き」の楽しさがありました。そこでも、「自動回避」がなければ、とても面倒はみきれないような状態になったはずです。逃げるばかりの「役たたずキャラ」がいるゲームはそうありませんね（当たり前か)。

『シルバーゴースト』や『ファーストクイーン』は、このゴチャキャラシステムにRPG的冒険要素を加え、親しみやすくコミカルに仕上げたものです。
『デュエル』は、純粋にシステムを煮詰めるべく、多部隊を意識して作りました。しかし、個々の戦闘が中心になったため、大会戦のイメージにはいたっておりません。

【デュエルサクセションとは】
このゲームはかつて無いリアルな戦術級のシミュレーションをめざし作られました。ユーザーは部隊に対してのみ指示を与える事ができます。しかし、各部隊長は　自分の意志を持っているため、素直に言う事を聞くとは限りません。勇敢で無茶な者は命令無しでも、敵に向かって突っ込んで行くでしょう。それらの部隊をどうまとめ、いかに少ない兵力で最大限の効果をあげ、任務を遂行するかが、総司令官である、あなたの腕にかかっているのです。
そのためあなたには、現場の兵士では決して見ることのできない、空からの視点、「神の目」とでも言うべき「スクリーン」が与えられているのです。
「戦いの美を演出する」のが、このゲームのテーマです。

【デュエルサクセションのシステム】
　部隊戦を把握するため、キャラクターを思いっきり小さくしました。それでも、建物との比を考えると大きいので、拡大モードをつけて、拡大した時にリアルスケールとなるようにしました。
　見易さを考えて、マップの回転や、光のあたる方向の回転をつけました。キャラクターと構造物との重ね合わせにくると処理が重くなりますが、回転により見易い位置にすれば、処理スピードも上がります。

　大会戦のイメージを出すには、部隊同士が連携して戦う事が必要だろうと考えました。部隊はリーダーを中心として動き、一人一人がそうであるように、部隊にも、攻撃、退却の動きをつけました。そうする事により、二部隊がいるだけで、一部隊が退却すれば、一部隊がカバーに出るといった連携プレーが可能になるのです。逃げ出すタイミング、敵へ向かうタイミングを様々に持たせ、それは、司令によっても変化するようにしました。
　ユーザーは総指揮官として、号令をかけるタイミングや、指示を考えます。作戦、タイミングにより、結果は劇的に違って来るでしょう。多くの部隊はリーダーを失うと崩壊します。この時チームに空きがあれば、タイミングによっては、敵からの寝返り兵士をとる事もできます。
　システムの性格上、一兵も殺さないで任務を終えるのは不可能に近いでしょう。しかし、戦っても兵士を失わないで済む「訓練場」も用意してありますので、先をあせらず、鍛練して進んで下さい。

　では、武運を祈ります。

1996年3月　呉　英二

ゲームを始める準備

まず最初に

パッケージに入っている内容物を、確認してください。

このパッケージには、
　マニュアル（この本）　1冊
　ディスク1　1枚
　ディスク2　1枚
　ディスク3　1枚
　ディスク4　1枚
　ユーザー登録カード　1枚
が、入っています。

動作に必要な環境

【PC-98版】

PC-9801/9821シリーズ（CPU386以降）
本体メモリー　1.6MB以上（EMSメモリー1MB）
ハードディスク空き容量　5MB以上
　MS-DOS 5.0以上が必要です。
　（MS-DOS3.xxでEMSドライバーが載っていれば動作しますが、メーカーにより仕様が異なるために、動作の保証は出来かねます。）

640×400アナログ表示対応ディスプレイ
バスマウスが別途必要です。
サウンドボードが実装されていると、BGMが楽しめます。
　NEC純正のFM音源ボード
　（注：98搭載のSound BLASTERは使用出来ません）

【DOS/V版】

IBM　PS/55、PS/Vシリーズ
IBM　PC-ATおよび、その100%互換機（要VGA）
CPU386以降
メモリー　1.6MB以上（EMSメモリー1MB）
ハードディスク　空き容量　5MB以上
IBM PC-DOS J5.0/V 以上
MS-DOS 5.0/V 以上
または、日本語MS-WINDOWS ver. 3.1、日本語MS-WINDOWS 95

VGA640×480アナログ表示対応ディスプレイ
マイクロソフト100%コンパチブルマウス
サウンドボードが実装されていると、BGMが楽しめます。
Sound BLASTER 16
Sound BLASTER PRO
（注：サウンド用ドライバーを組み込む必要はありません）

※注意【PC-98、DOS/V共通】

DOSシステムに附属のEMSドライバー（EMM386）が機能する状態であることが必要です。ウインドウズが動作する環境では、一般にこの条件を満たしています。

インストールの仕方

このゲームは、「ハードディスクドライブ」専用です。

プレイしていただくためには、あらかじめハードディスクにインストールする必要があります。

【PC-98、DOS/V共通】

コンピューターの電源を入れ、『MS-DOS』を立ちあげます。

C>

と表示されます（ご使用の機種や設定によって異なります）。

次に、フロッピーディスクドライブに［ディスク1］ディスクを入れてください。そのディスクドライブが［Aドライブ］ならば、キーボードより［A:］とタイプします。

C>A:

と表示されていることを確認したら、［リターン］キーを押します。

A>

と表示が変わります、Aドライブに制御が移ります。

キーボードより［DSINST］とタイプします。

A>DSINST

と表示されていることを確認したら、［リターン］キーを押します。

あとは、画面の指示に従ってください。

［ディレクトリ］の指定で、表示されている文字を変えずに［リターン］キーで決定すれば、選択されたドライブに［DS］というディレクトリが作られます。同じ名前のディレクトリが既にあるような場合には、別の名前に変えてください。

※ハードディスクの空き容量が足りない場合、インストールの途中で止まる事があります。その場合は、ハードディスク内のいらないファイルを整理した後、最初からインストールをやり直してください。

※ウインドウズからインストールする場合は、［Wininst.exe］をダブルクリックしてください。

第1章　背景ストーリー

北の大国ミッドランド。

豊かな自然と豊富な資源に恵まれたこの土地は、
人々の活気にあふれ、国は繁栄をきわめた。

しかし、
領主同士の対立は深く、
各地での戦いは止む事なく続いた。

その頃、
最大の勢力を持つ、アバロンの領主マーク王に、
2番目の男の子が生まれた。

常に生命の危機を感じていたマーク王は、
その子を若い魔導士マーリンに預け、
安全な所で育てるように命じた

それから何年もの歳月が流れた。

マーク王の危惧した通り、
王は魔女モーガンの策謀にあい失脚する。

モーガンは、領主達を懐柔し、権力を握る。
そして、
ノイマン率いる王国騎士団を操り、
従わぬ者には武力を持って屈伏させようとした。

いたる所に人馬の足音が響き渡り、
ミッドランドの地は激しい戦火に見舞われる。

だが、
ミッドランドの本当の危機は、
遥か海の向こうから迫っていた。

猛将ルシアス率いる、ローラシアの大軍が、
南西の洋上から
次第に近づきつつあった。

ミッドランドを救うため、
魔導士マーリンは、マーク王の子を訪ねる。
彼、
ランスロットは小さな町の町長の家に育てられ、
立派な若者に成長していた。

全ての話しを聞いたランスロットは、
住み慣れた町を後にする。

第2章　さあ始めよう

ゲームをスタートするには

DOSから始める場合

ハードディスクより［MS-DOS］を立ち上げます。

C>

と表示されているのを確認したら、ゲームをインストールしたディレクトリに移動してください。

C>CD DS

と表示されているのを確認したら、［リターン］キーを押します。

C>　または　C¥DS>

と表示が変ります。次に、［DS］とタイプして

C>DS　または　C¥DS>DS

と表示されているのを確認したら、［リターン］キーを押します。

ウインドウズから始める場合

ハードディスクよりウインドウズを立ち上げます。

・MS-Windows3.1J

ファイルマネージャーを起動して、［DS］サブディレクトリにあるDSを実行します。

・MS-Windows95

［DS］フォルダ内の［DS］バッチファイルをダブルクリックします。画面がDOSモードに切り替わり、ゲームがスタートします。

基本的なゲームの流れ

ゲームが起動すると、タイトルが表示され、続いてオープニングに移ります。[スペース] を押すと、メッセージの表示が速くなります。

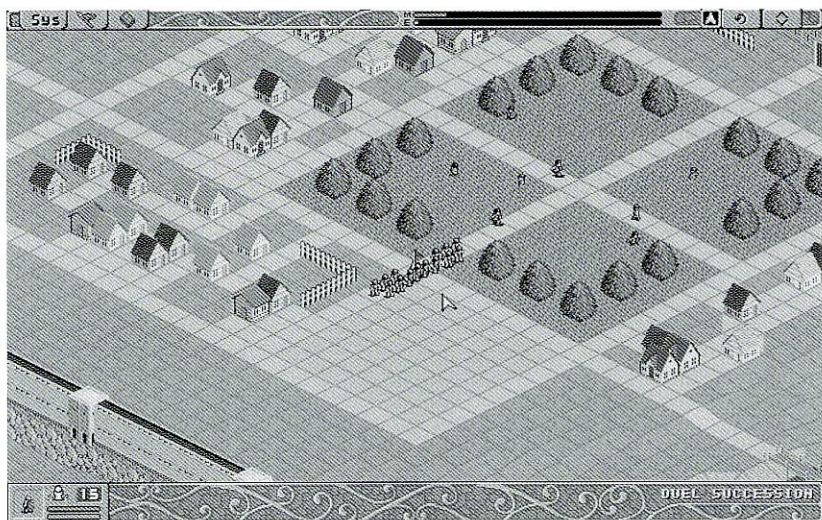
オープニングを中断するには、マウスの右ボタンをクリックするか、[リターン] キーまたは [ESC] キーを押してください。

まずデータを再び読み込むための「ロード」画面が表示されます。初めてプレイする時には、まだ何も記録されたデータはありませんから、項目はすべて空欄になっています。
ウインドウの一番下に、「始めから行う」という項目がありますから、その文字をクリックしてください。

※ゲームを起動した直後は、右上にある「キャンセル」ボタンをクリックしても、同じ結果となります。これは、「ロード」を取り止めても、元に戻るためのデータがない為です。

最初のマップへ

ゲームは、「リオンの町」から始まります。

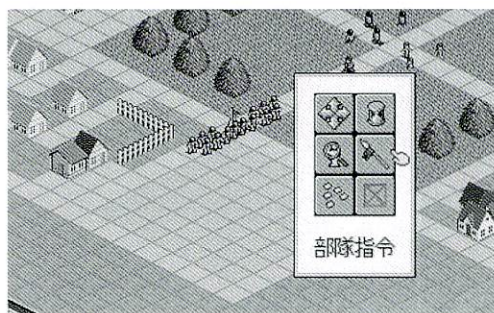
3Dで表現されたマップに町並みが描かれ、チームのキャラクター達が整列していく様子を見ることができるでしょう。

今、目の前に居る部隊が、主人公のランスロットに率いられた最初のチームです。しかし、まだ訓練も足りず、これから始まる冒険には頼りないかもしれません。

町の西には、仲間となってくれる別のチームが待っています。まずは、その場所までランスロットのチームを移動させましょう。

右クリックで指令メニュー

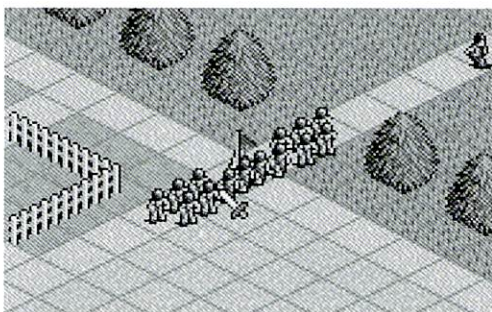
マウスカーソルを画面の中（上下のフレーム以外のところならどこでもかまいません）に置いたまま、右クリックしてください。6つのアイコンが並んだ小さなウインドウが開きます。

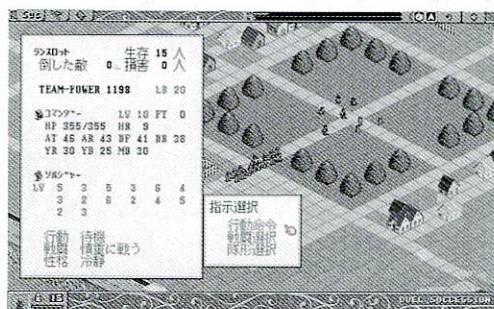
このウインドウを「コントロールパレット」と呼びます。

チームへ命令を出す時には、基本的にこのパレットにあるアイコン

を使います。

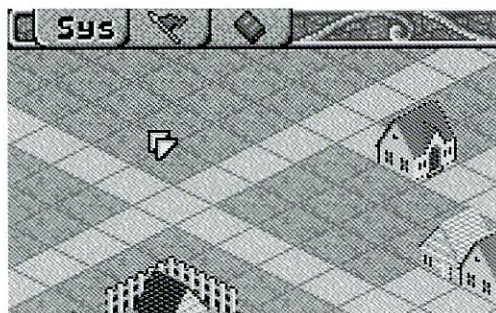
コントロールパレットが表示されている間は、ゲームの時間進行は止っていますから、あせる必要はありません。ゆっくりと確実に操作してください。

右側の上から2番目のアイコン［部隊指令］にカーソルを合わせて、左クリックします。

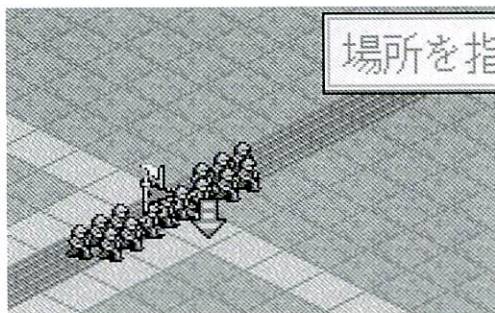
「指示する部隊を選択してください」というメッセージが出ました。まだ、ゲームは停止したままです。中央に居るランスロットの部隊へカーソルを合わせましょう。

チームのメンバー（必ずしもリーダーである必要はありません）の上にカーソルを動かすと、矢印から剣に、カーソルの形が変わります。その状態で左クリックをすると、そのチームに命令を出すことができます。

チームの内容が表示されるウインドウが開き、さらに「指示選択」という小さなサブウインドウが隣に表示されるはずです。

一番上の、「行動命令」をクリックします。

サブウインドウの内容が「行動命令」に変わりました。

下から3行目にある「拠点

移動」をクリックしてください。「場所を指定して下さい！」というメッセージが出ました。

青い旗に変わったカーソルを左上隅に動かします。すると、カーソルが二重の三角に形が変わるはずです。そのまま左クリックをすると、マップが少しスクロールするはずです。マウスの左ボタンを押したままにするとマップがスクロールし続けて、仲間になってくれるチームが見えてくるでしょう。

我々を待っているチームの中央に、赤い旗が立っているのが見つけられたでしょうか？　それが、拠点（移動の目標となるポイント）です。

赤い旗に合わせると、カーソルは青い旗から下向き矢印に形が変わります。

左クリックしてください。

「指令をセットしました」というメッセージが表示されるはずです。画面の上をクリック（あるいは［リターン］キーを押す）すると、メッセージが消え、ゲームの時間進行が再びスタートします。

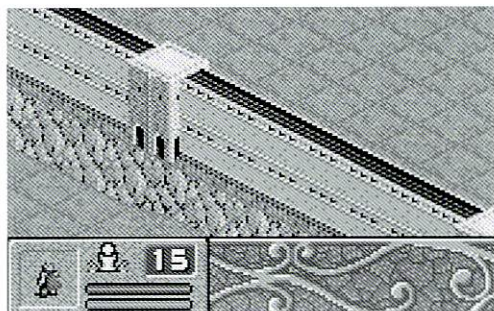
これで、ランスロットのチームに移動命令が出ました。

ランスロットのチームを見てみましょう。

カーソルを右下隅の方へ移動させます。カーソルが矢印から二重三角に形が変わったら、マウスの左ボタンを押し続けてください。元の場所が見えてくるでしょう。

面倒くさいですか？

もう少し簡単な方法も用意してあります。

画面左下、フレームの上に、「チームアイコン」があります。今はランスロットのチームだけしかコントロールできませんから、ひとつだけです。

このチームアイコンを左クリックします。

ランスロットのチームが中央になるようにマップが移動して、画面が描き直されます。

もう歩き始めていますか？

しばらくすると、隊列を移動用に組み直し、歩き始める様子が見られるでしょう。

旗のポイント（拠点）と移動ルート

上記のように、チームの移動はすべて、旗のポイントを指定することで行われます。旗ポイントのない場所へ無理やり移動させることはできません。

チームのメンバーは、全員が旗と旗を結んだ一直線を移動するわけではないことに注意してください。チームの移動隊形（フォーメーション）や、移動ルートにある障害物などによって、各メンバーがそれぞれ判断を下しながら移動します。

シナリオによっては、旗のポイントへ到達すると、新たな旗のポイントが出現します。マップの探索を進めていくことで、移動できるポイントが増える場合がたくさんあるでしょう。

旗のポイントを、拠点と呼びます。

戦闘の発生

リオンの町を出ると、西に向かって街道が伸びています。南には湿地帯が広がっています。マップをスクロールさせて、湿地帯を観察してください。なにやら動き回っているのが見つかりましたか？

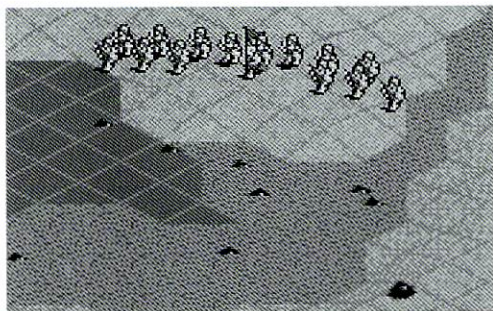
ランスロットのチームを向かわせて、様子を見てみましょう。

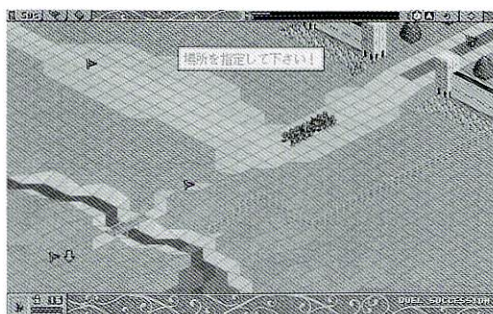
小さな橋の向こう側に拠点がありますね。そのポイントに到達すると、さらに次の拠点が出現します。湿地帯の中へどんどん入って行きましょう。

黒いモンスターに近づくと、隊列が変わりました。

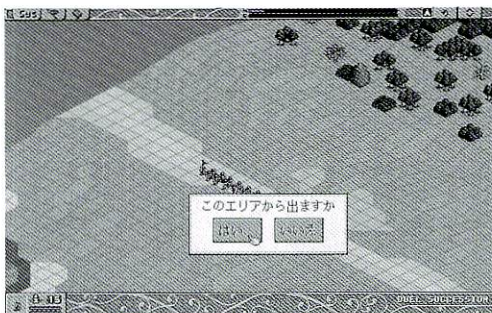
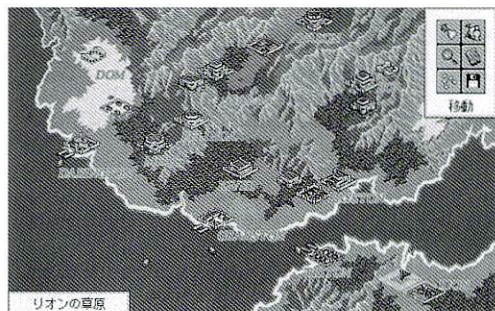
敵対する勢力が接近すると、移動隊形から戦闘隊形に自動的に切り替わります。

画面左下にあるチームアイコンの人型の絵が赤くなって、チームが戦闘状態となっていることを表しています。

プレイヤーは、移動と戦闘を区別して指令を出す必要はありません。チームのリーダーや各々のメンバーが、独自に判断して、戦闘をし、退却もします。

プレイヤーの仕事は、タイミングを計って移動の指令を出したり、強制的に退却させたりすることです。

ランスロットのチームは、黒いモンスターを撃退できたでしょうか？

シナリオの終了

3Dのマップが表示された直後に、シナリオの目的を明かすメッセージが出ていたことに気が付いたでしょうか？

最初のシナリオは、仲間を付けてリオンの町を出ることが目的です。街道の端まで移動すると、「このエリアから出ますか」というメッセージが表示されますから、［はい］を選ぶことで、このシナリオは終了します。

次のマップを選択

シナリオを終了するたびに、オールマップ画面となります。

右上にあるパレットのアイコンをクリックすることで、キャンプ画面を呼び出したり、データの「ロード」や「セーブ」を行ったりできます。

パレット左上の「移動」アイコンをクリックすると、次のシナリオを選べます。今いるマップに旗が立ち、その周辺の何か所かで、四角いワクが点滅します。今は、「リオンの町」か「リオンの草原」の2つしか選べません。基本的には、現在自分の居るマップの前後のマップしか探索できません。

今出てきたばかりのマップにも、新しいシナリオが用意されている場合もあります。ゲーム全体は、ダイナミックに変化していくので、必ずしも前へ前へと進むことが良いとは限らないでしょう。また、目

的が示されないマップもあります。おそらくはモンスターがうろつき回っているだけでしょうが、チームのメンバーを鍛えるのに適したマップとなるでしょう。

ゲームを止めるには

マップ選択画面で、記録アイコンをクリックします。［DOS］アイコンをクリックします。

次のウインドウで、再度、［DOS］アイコンをクリックすると、DOSの操作画面に戻ります。

※一番最初のシナリオが終了するまでは、マップ選択画面に戻れません。条件を満たして、オールマップに戻ってから終了してください。

※ゲームをプレイ中に、コンピュータの電源を切ったり不用意にリセットボタンを押すと、ハードディスクの内容が壊れてしまうことがあります。ゲームを止める時には、必ず**DOS**の操作画面に戻ってからコンピュータの電源を落としてください。

第3章　マップ選択画面

ゲームが展開する舞台全体を表したものが、オールマップです。個々のマップは、オールマップの上で、それぞれ場所が決まっています。建物のシンボルは、城や町などのある場所を示しています。

オールマップ画面で選択できる機能を、順番に説明していきます。

移動

次に探索しようと思うマップを選びます。現在居るマップか、隣接しているマップを選ぶことができます。

［移動］のアイコンをクリックすると、選択できるマップの上に四角いワクが点滅します。それ以外の場所をクリックしても、移動はできません。

マップを選択すると、出動チームを選択する画面となります。

偵察

マップを探索する前に、その地形や敵の情報を知りたいときに使います。

現在居るマップか、隣接しているマップを選ぶことができます。

［偵察］のアイコンをクリックすると、カーソルの形が虫眼鏡に変わります。

マップを選択すると、地図と敵の勢力が表示されます。隠れている敵部隊などは表示されないので、注意してください。

マップを選択すると、現在地点がそこに移動します。前に入ったことのあるマップに戻りたい時など、［偵察］を繰り返すことで出撃をせずに移動していけます。

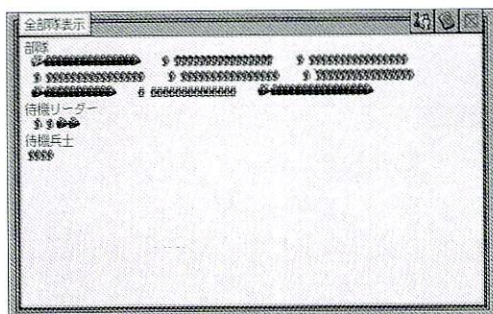
部隊一覧

現在率いているチームの全容を表示します。

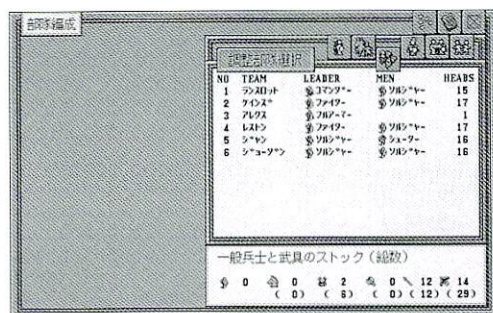
各チームのリーダーとメンバー、予備メンバーをグラフィックで表

示します。

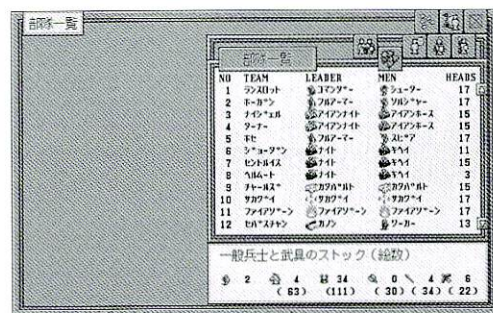
　この画面からも、部隊編成と部隊情報の画面に移れます。

　マップ選択画面に戻るには、画面上一番右にある［キャンセル］（四角にバツが描かれたアイコン）をクリックします。

部隊編成

　キャンプ画面へ移行します。チーム内でメンバーの数や装備を調整する必要があるか、確認してます。

　新しいチームを作ったり、予備メンバーから人数を補うこともできます。詳しい操作方法は、第5章を読んでください。

部隊情報

　情報画面へ移行します。

　チームの順番を変えたり、リーダーのレベルや性格などを確認します。詳しい操作方法は、第6章を読んでください。

記録

途中経過をディスクに記録したり、以前に保存したデータを読み出すときに使います。
また、ゲームを終了する時にも、ここを選びます。

データ書き込み

データを保存するために、ウインドウを開きます。
保存する場所を選び、クリックしてください。
保存できるデータは、4か所までです。

データ読み込み

保存したデータを読み出すために、ウインドウを開きます。
読み出す項目を選び、クリックしてください。

ゲーム終了

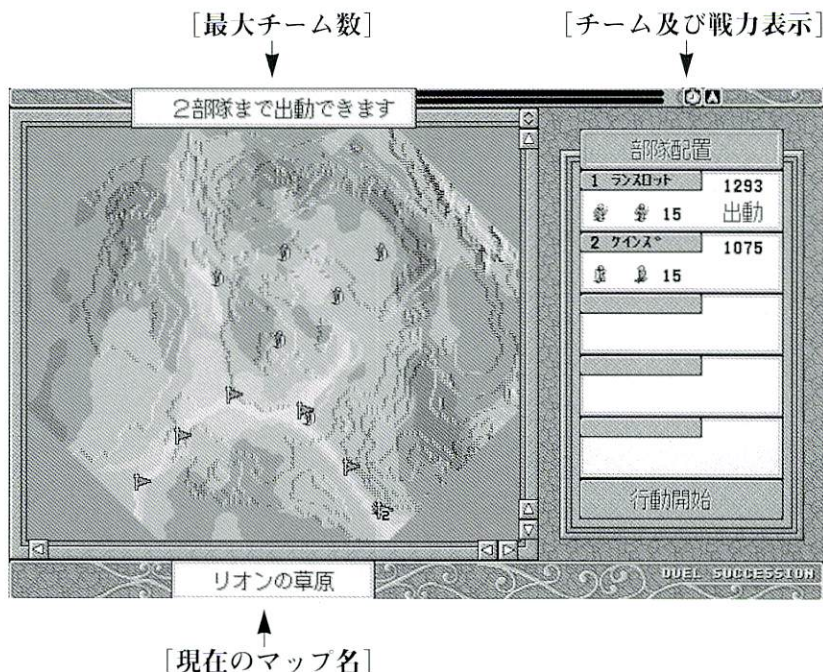
ゲームを終了し、DOSに戻ります。

キャンセル

オールマップ画面に戻ります。

第4章　出撃準備

オールマップで［移動］が選ばれ、四角いカーソルが点滅しているマップがクリックされると、出撃準備の画面となります。

［現在のマップ名］

ここでは、出撃するチームと、その出現場所を選びます。

最大チーム数

2Dで示されているマップの上部に、そのマップで活動することの許されるチーム数の制限が示されます。

出動できるチームの数は、シナリオによって異なります。同じマッ

プであっても、出動数が違うこともあります。

※ランスロットのチームは、常に参加することに注意してください。

出現場所の指定

拠点（赤い旗）のすぐ横に数字が表示されている場所が、チームを配置できる位置です。
数字は、その場所に置くことのできるチーム数を示しています。

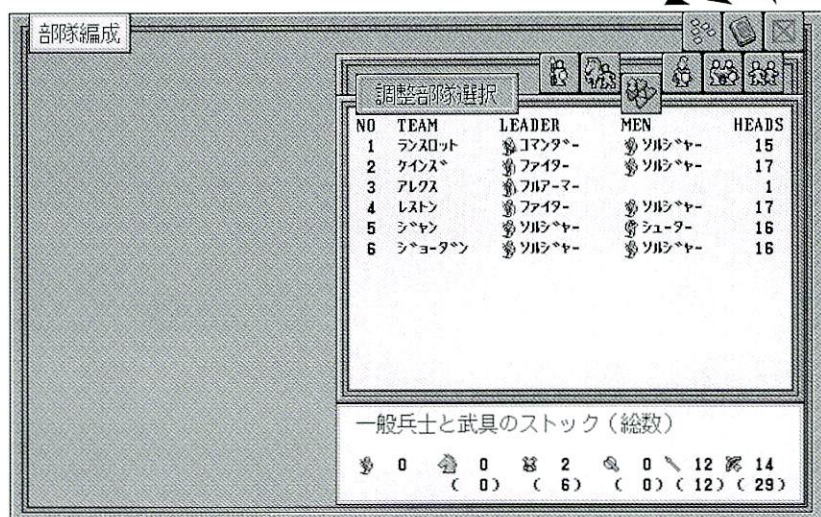
※配置できる拠点が表示されている画面の外にある場合があります。スクロールバーを使って、マップ全体を確認してください。
※ランスロットのチームは、既にマップ上に配置されており、出現位置を変えることはできません。

出撃準備の手順

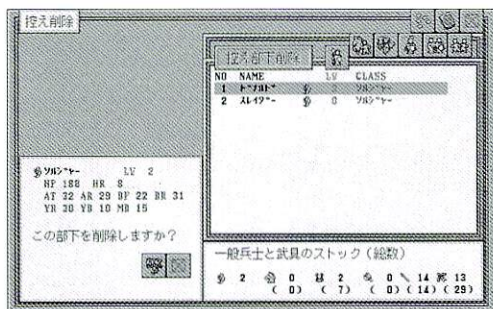
1). 右側のチーム表示の中から、使いたいチームをクリックします。
チームのリーダー名が、白い色に変わります。
2). マップの上の、出現ポイントをクリックします。
マップの上にチームのシンボルが表示されます。
また、チーム表示のキャラクターが、右向きに変わります。
3). 配置が終わったならば、［行動開始］をクリックします。

※制限の数を超えて配置することはできません。
※最大数よりも少ないチームしか配置しなくても、出撃できます。
※そのポイントに配置できる数を超えてしまう場合には、後から配置されたチームが優先されます。そのポイントに最初に配置されたチームは、待機状態に戻ります。
※リーダー名をクリックすると、待機状態に戻ります

第5章　部隊編成

マップ選択画面では、部隊編成アイコンをクリックすると、キャンプ画面へ切り替えることができます。

ここでは、主にメンバーの調整や確認を行います。
パラメータの詳細については、第10章をご覧ください。

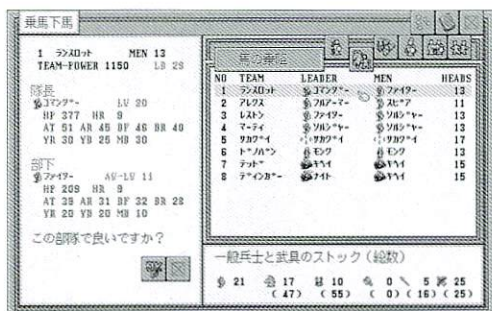
控え削除

予備のメンバーを表示します。戦闘中に寝返った敵兵は、シナリオが終了すると自動的にチームから外さ

れ、予備に入れられます。不必要だと判断したならば、予備のメンバーを削除することもできます。

※シナリオが進むに従って、予備のメンバーが大量にストックされる場合もあります。レベルの低いメンバーは削除してしまった方が編成をし易くなるでしょう。
※予備のメンバーをチームに組み込むには、部隊調整でメンバーを増やします。

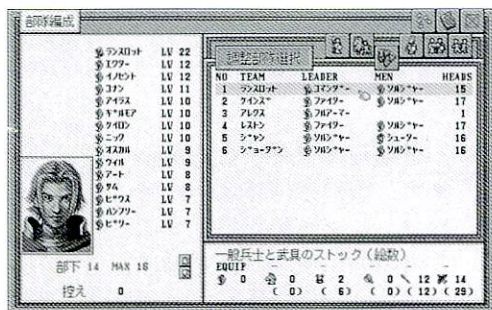
乗馬下馬

徒歩のチームに馬を与えます。すでに騎馬となっているチームでは、馬を取り上げて、徒歩の部隊に戻します。

そのチームを乗馬させるには、メンバーの数だけ、ストックに馬がなければなりません。

※馬の数が足りない場合には、メンバーを馬の数まで減らすか、他の騎馬チームのメンバーを減らしてストックの馬数を増やしてください。

部隊調整

メンバーの数を、増やしたり減らしたりします。

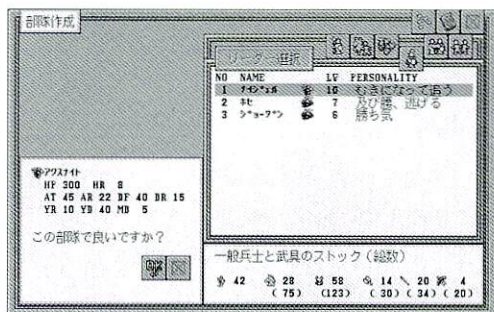
リストから、メンバーの増減をしたいチームを選び、

クリックします。画面左に、そのチームのメンバー一覧が表示されます。

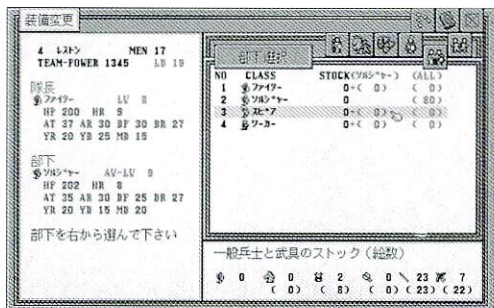
上下の三角がついたボタンをクリックすることで、メンバーの数が変わります。

※メンバーを増やす（上向き三角のボタンをクリックする）と、予備メンバーの中で一番レベルの高い者が加えられます。
予備のメンバーが居ないと、メンバーは増やせません。
現在、そのチームのメンバーが装備している武器・武具と同じ物がストックにないと、メンバーは増やせません。
※メンバーを減らす（下向き三角のボタンをクリックする）と、チームの中で一番レベルの高い者が予備へと回されます。

部隊作成

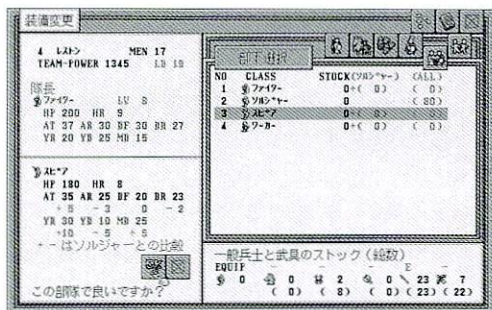
予備のリーダーを表示します。

リーダーを選ぶと、新しくチームを作るかどうか聞いてきます。［OK］のボタンをクリックすると、自動的に部隊調整となります。予備からメンバーを与えてください。

装備変更

チームの武器や武具を変えたり、特殊なメンバーを部下にします。

チームの装備を変えることで、ワーカーをソルジャーにしたり、ソルジャーをシューターにしたりすることもできます。

リストから装備を変えたいチームを選びます。変更可能な兵種のリストが表示されますから、その中で選びます。兵種をクリックすると、その兵種の基本パラメーターが表示されます。よければ、[OK] をクリックします。

いったんチーム内のメンバーが、すべて予備に引き上げられ、部隊調整の画面となります。

そのチームにあらためて、メンバーを与え直してください。

※変更可能な兵種は、リーダーのクラスによって異なります。

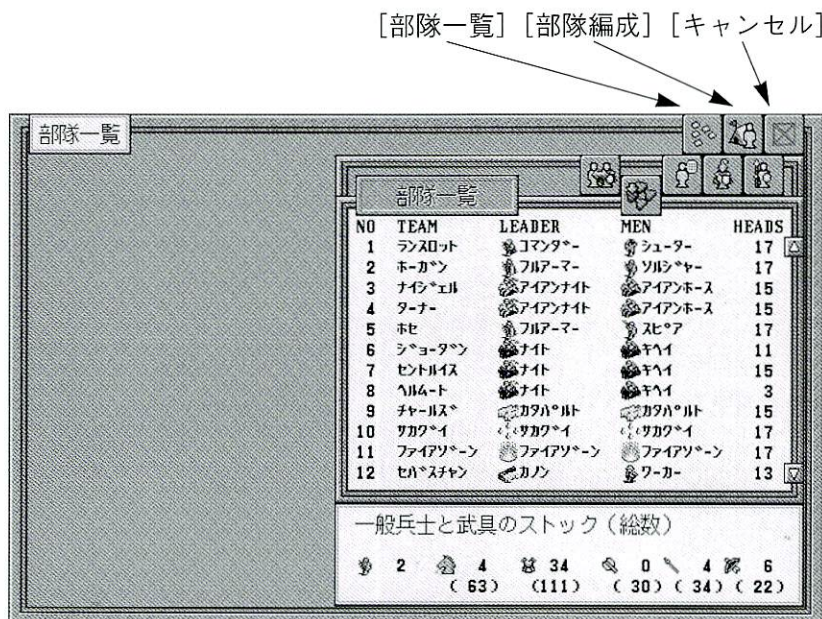
部隊解散

チームを解散します。

リーダーは予備リーダーに、メンバーは予備メンバーにと移されます。

メンバーが装備していた武器・武具は、ストックに戻ります。

第6章　部隊情報

マップ選択画面では、部隊情報アイコンをクリックすると、キャンプ画面へ切り替えることができます。

ここでは、チームの状況が確認できます。
パラメータの詳細については、第10章をご覧ください。

場所入れ替え

チームの序列を入れ替えます。
まず、動かしたいチームをクリックして選択状態とします。次に、動かしたい場所にいるチームをクリックします。すると、双方のチー

ムの場所が入れ替わります。

※チームに付けられている番号は、リストに表示される順番だけでなく、隊列にも影響を及ぼします。マップ上で同じポイントに集まった時、数字の小さいチームが後ろに、数字の大きいチームが前に並びます。
例えば、ランスロットのチーム（常に＃**1**です）が、すでに他のチームが陣を張っているポイントに移動したとします。すると、そこに居たチームはランスロットのチームがフォーメーションを組める分だけ前進して、場所を明け渡します。

※チームの序列を工夫すると、突撃するタイミングの調整や、弓による援護射撃などがうまくいきます。

部隊一覧

チームのメンバーが確認できます。
チームをクリックすると、メンバーのリスト表示ができます。

部隊性格一覧

チームが、どのように戦うかを確認できます。チームをクリックすると、メンバーのリスト表示がでます。

※チームの性格は、リーダーによって決まります。
チームの性格を変えることはできません。どうしても変えたい場合には、いったんチームを解散して、別のリーダーの下で新しいチームを作ってください。

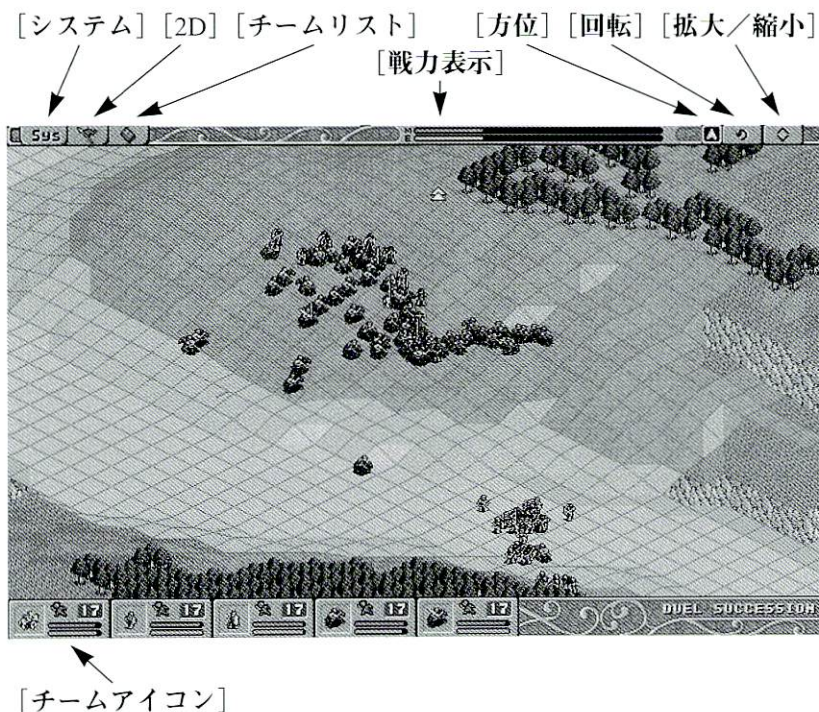
リーダー数値

リーダーのパラメーターを確認できます。チームをクリックすると、メンバーのリスト表示がでます。

部下数値

リストには、メンバーのパラメーター（平均値）が表示されます。チームをクリックすると、メンバーのリスト表示がでます。

第7章　3Dマップ画面

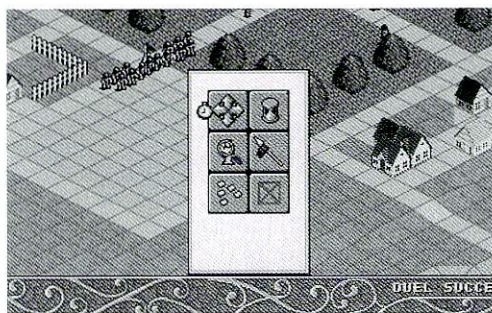
シナリオがスタートすると、3Dマップ画面となります。

ここでは、チームへ命令を出すのに必要な［コントロールパレット］の操作について、解説します。

画面フレームの上にある各種ボタンの機能については、第8章と第9章を読んでください。

コントロールパレット

3Dマップの上で、マウスの右ボタンをクリックしてください。

画面フレームやボタンのないところであれば、ドコでもかまいません。

クリックした位置のすぐそばに、コントロールパレットが表示されます。

※パレットでチームが隠れてしまわないように、チームから離れたところをクリックするのがコツです。

※コントロールパレットが表示されている間は、ゲームは停止しています。状況の展開が早くて作戦を考えていられない時、いくつもの方角から敵の部隊が迫ってきている時など、いったんパレットを出して「ポーズ」させるといいでしょう。

※指示を出さずにコントロールパレットを消すには、パレットの外で左右どちらかのボタンをクリックします。

「チームアイコン」

画面の下に並んでいるチームアイコンは、ふたつの機能があります。

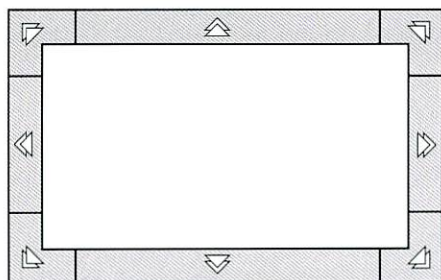
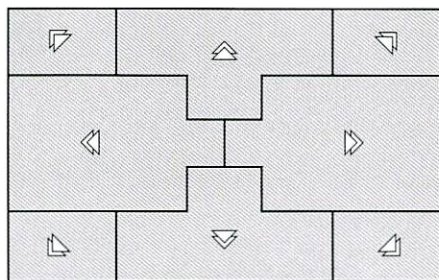
ひとつは、チームのコンディションの表示です。人型の絵は、白＝待機、黄＝移動中、赤＝敵発見、青＝退却中、のいずれかを示しています。

棒グラフは、ヒットポイントの相対値を示しています。緑（上側）はチームのメンバー全体、青（下側）はリーダーの現在の値です。

チームアイコンのもうひとつの機能は、マップのジャンプです。アイコンをクリックすると、そのチームの居る場所をすぐに見ることができます。

アイコンの機能

スクロール

カーソルをスクロールモードにします。
マップをスクロールさせる右クリックの感知範囲が広がります。

標準モードの感知範囲

※コントロールパレットを消しても、スクロールモードのままです。
スクロールモードをキャンセルするには、再び［スクロール］アイコンをクリックしてください。［機能解除］アイコンでは、スクロールモードは解除されません。

停止

ゲームの時間進行を止めます。

コントロールパレットを消しても、ゲームの時間進行は開始されません。画面上のツールバーにあるコンパスの左隣に、ストップウォッチの絵が表示されます。

ゲーム中になにか用事ができて、短時間コンピュータのそばを離れなければならない時などに使ってください。もちろん、じっくりと作戦を練るのに使ってもかまいません。

時間進行は停止していてもゲームの機能は生きていますから、マップをスクロールさせて戦場を確認したり、多数のチームに一度に指示を出す、といったことができます。

［機能解除］アイコンがクリックされると解除され、再び時間が進み始めます。

兵士観察

メンバーのパラメータを見ることができます。

マウスカーソルがルーペ（虫眼鏡）に変わります。状態を確認したいメンバーをクリックしてください。

何人ものメンバーがくっついて固まっているような場合には、そのままの位置でクリックすると次々にメンバーの状態が表示されます。

元のモードに戻すには、［機能解除］アイコンをクリックします。

部隊指令

チームに指示を出すためのアイコンです。このアイコンがクリックされると、「指示する部隊を選んで下さい」というメッセージが表示されます。命令を与えたいチームのメンバーをクリックしてください。与えられる命令には、［行動命令］、［戦闘選択］、［隊形選択］の3種類があります。サブウインドからいずれかを選んでクリックします。

行動命令

移動の指示などを出します。

待機：

移動の指示が出されていれば、それを取り止めて、直前に居た拠点に戻ります。拠点に戻った時点で、待機状態となります。

戦闘中、自動的に敵部隊を追跡し始めたチームを、拠点に引き戻すことができます。

索敵：

敵の部隊を求めて、今いる拠点をスタートして各拠点を巡回し始めます。

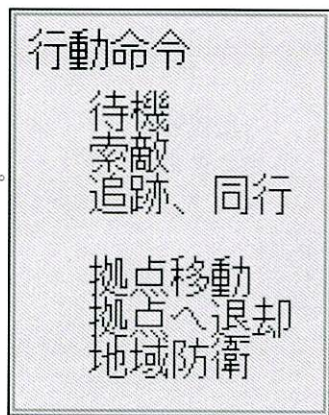
追跡、同行：

他のチームに与えられた移動先へ向かいます。味方と敵の、いずれを指定しても「目的の部隊を選んでください」とメッセージがでますから、追跡する相手チームのメンバーをクリックしてください。新しく［行動命令］がだされるか、戦闘が発生するまで、そのチームの近くへと移動します。

拠点移動：

移動先を指示します。

「場所を指定してください」とメッセージが表示されますから、拠点をクリックしてください。遠い拠点を指定した場合、途中のどの拠点を経由していくかは、自動的に決まってしまいます。あまり遠い拠点を指示した場合には、思いがけない方向へ進み始めることもあります。

※拠点の間に張り巡らされた移動ルートの設定は、**2D**マップで確認できます。詳しくは第**9**章を読んでください。

拠点へ退却：

移動先を指示します。

手順は、拠点移動とまったく同じです。退却する場合には、通常の行軍よりもやや速く移動します。しかし、戦闘能力は低下しますから、気を付けてください。

地域防衛：

今いる拠点あるいは最後にいた拠点を防衛します。

※キツイ性格のリーダーに率いられたチームが、敵部隊を追いかけて、勝手に別の拠点へと移動してしまうことを最小限に抑えられます。

※敵を求めてふらふら動き回ってしまうチームなどを、敵から引き離しておいたり、戦闘に参加させるタイミングを図るのに使えます。

戦闘選択

チームが戦闘中にどのような行動を取るべきかを指示します。性格の異なるチームは、たとえ同じ指示がだされていたとしても、実際の行動はそれぞれ異なります。

戦闘選択

通常戦闘
慎重に攻めよ

限界まで粘れ
死も恐れるな

通常戦闘：

中間的な指示です。

疲労がたまってくると、退却して態勢を立て直します。

慎重に攻めよ：

消極的な指示です。

少し疲労がたまると、退却して態勢を立て直します。

限界まで粘れ：

積極的な指示です。

かなり疲労がたまるまで、退却しません。

死も恐れるな：

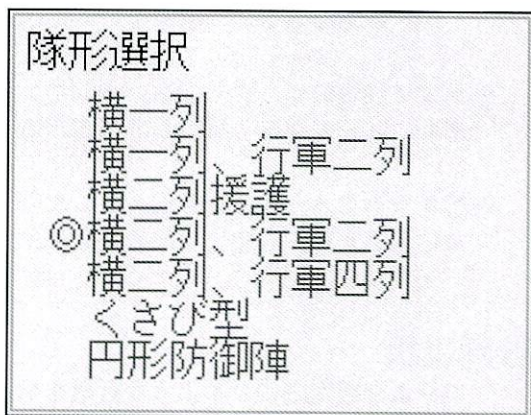
無謀な**指示**です。
疲労がたまっても、なかなか**退却**しようとしません。
敵の**弾**や**矢**が**飛**び**交**う**中**を**強行突破**する**場合**などに**指定**します。

隊形選択

チームのフォーメーションを**指定**します。

フォーメーションには、**移動用**と**戦闘用**のふたつがあります。

移動用と**戦闘用**の**切**り**替**えは、**状況**に**応**じて**自動的**に**行**われます。

現在選ばれているフォーメーションの**前**に◎**印**が**表示**されます。

横一列：

広く**展開**するので、トラップを**探**ったりするのに**便利**です。
移動のスピードは**遅**くなります。

⑯⑭⑫⑩⑧⑥④②◎①③⑤⑦⑨⑪⑬⑮

横一列、行軍二列：

障害物の**少**ない**広**い**戦場**での、**一般的**な**隊形**です。

⑯⑭⑫⑩⑧⑥④②◎①③⑤⑦⑨⑪⑬⑮

◎ ①③⑤⑦⑨⑪⑬⑮
　 ②④⑥⑧⑩⑫⑭⑯

横二列援護：

リーダーが**中央**に**位置**します。
ワーカーによる**柵**の**撤去**に**適**しています。

　　⑧⑥④②①③⑤⑦
⑯⑭⑫⑩　◎　⑨⑪⑬⑮

⑬⑨⑤① ◎ ③⑦⑪⑮
⑭⑩⑥②　 ④⑧⑫⑯

横二列、行軍二列：

一般的な隊形です。

方向転換した時に、チームのまとまりが良いでしょう。

⑯⑭⑫⑩　◎　⑨⑪⑬⑮
⑧⑥④②①③⑤⑦

◎ ①③⑤⑦⑨⑪⑬⑮
②④⑥⑧⑩⑫⑭⑯

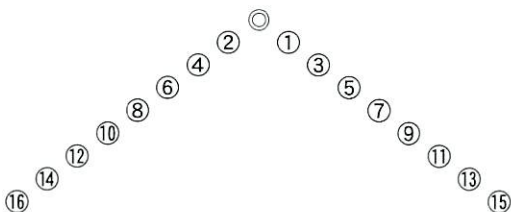
横二列、行軍四列：

固まって行軍します。

⑯⑭⑫⑩　◎　⑨⑪⑬⑮
⑧⑥④②①③⑤⑦

③⑦⑪⑮
◎ ①⑤⑨⑬
②⑥⑩⑭
④⑧⑫⑯

くさび型：

戦闘時も行軍時も、V字型を保ちます。

円形防御陣：

リーダーを保護する隊形です。

リーダーが攻撃を受けると、隊形が崩れてしまいます。

レーダー

画面に、味方と敵の位置関係を示すスクリーンが表示されます。

表示を消したい時は、もう一度クリックするか、あるいはシステムメニューから［OFF］にします。

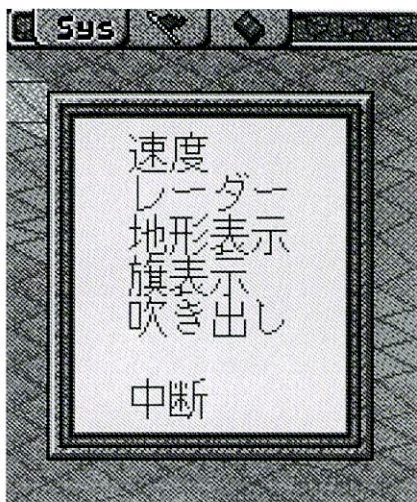
［機能解除］アイコンをクリックしても、表示は消えません。

機能解除

停止や兵士観察のモードをキャンセルして、通常のカーソルに戻します。

スクロールモードは、キャンセルできません。

第8章 システムオプション

画面左上のフレーム上にあるSysアイコンをクリックすると、オプションメニューが表示されます。

速度

ゲームの進行速度を5段階で切り替えられます。現在選ばれている速度の前に◎印が表示されます。

コンピュータの処理速度や好みに応じて、設定してください。

※ディフォルトは［標準］です。

レーダー

画面の右下に、敵部隊と味方部隊の位置関係を示すレーダースクリーンを表示できます。

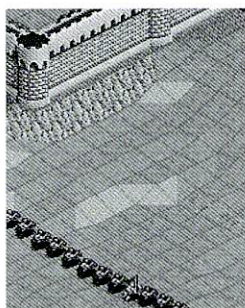
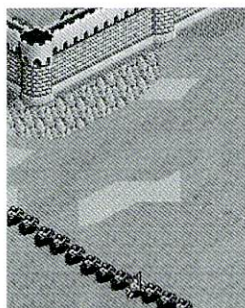
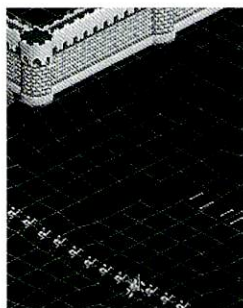
白い点の集まりが味方、赤い点の集まりが敵です。その他、直接コントロールできない味方はグレー、敵対する第二のグループは黄色で表示されます。

［ON］でレーダーを表示、［OFF］でレーダーの表示を止めます。

※ディフォルトは［**OFF**］です。

地形表示

3Dポリゴンによる地形の表現方法を選びます。

標準

グリッドなし

グリッドのみ

※ディフォルトは［標準］です。

光線方向回転

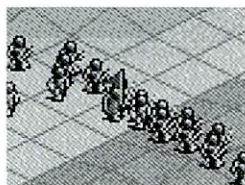
地形パターンに陰影の付く方向を変えます。

起伏の多い土地では、光線の来る方向を変えることで、凸凹が見やすくなります。

旗表示

敵と味方それぞれのチームを識別し易くするために、マーク表示の方法を変えます。

旗表示なし

リーダーのみ

全員つける

※ディフォルトは［リーダーのみ］です。

旗色交換

敵と味方の旗色を入れ替えるます。

通常旗の色は、敵は赤、味方は青、コントロールできないチームはグレー、第二の敵は黄色です。

吹き出し表示

戦闘中に表示されるセリフの表示時間を変えます。

［速く表示］では、表示する量も少なくなります。

※ディフォルトは［速く表示］です。

中断

そのシナリオを終了あるいは中断します。

作戦のやり直し：

そのシナリオをプレイする前の状態に戻ります。

戦果や損害、メンバーが得た経験値などは、捨てられます。

総員引き上げ：

シナリオ終了条件が満たされていないと選べません。目標の設定されていないシナリオ（以前にシナリオを終了させたマップなど）では、常に選べます。

メンバーが得た経験値は、保持されます。

第9章　その他の操作

画面の上部にあるフレームのボタンで、いくつか追加の機能を呼び出すことができます。

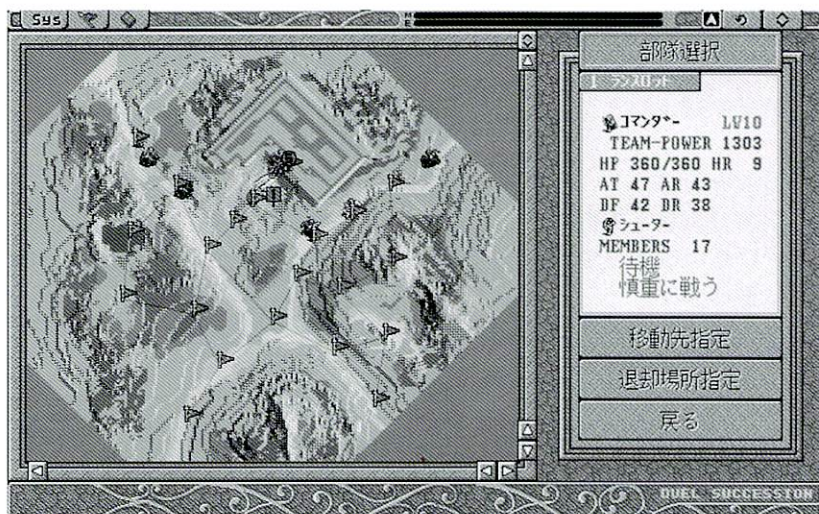
2Dマップ画面

3Dマップを表示している時にこのボタンをクリックすると、2Dマップ画面に切り替わります。ゲームが展開しているエリア全体を真上から見たマップが表示されます。

マップをスクロールさせるには、マップフレームの右と下にあるスクロールバーを使います。スクロールバーの両端にある三角アイコンをクリックしてください。

縦スクロールバーの上部にあるボタンは、拡大／標準表示の切り替えです。

2Dマップ画面では、ゲームの時間進行は停止しています。

再びこのボタンがクリックされると、3Dマップ画面に戻ります。

移動先の指定

2Dマップ画面でも、チームの移動先を指示できます。

1). 指示を出したいチームをクリックします。
2). ［移動先指定］あるいは［退却場所指定］のいずれかを選びクリックします。
　移動も退却も、以後の手順は同じです。
　退却を選ぶと、移動は速くなりますが、戦闘力は低下します。
3). マップ上の拠点をクリックします。
　赤い旗が拠点です。
　いずれかの拠点にカーソルをあわせると、どのようなルートをたどるかが示されます。経由する拠点に、そこへ着く順序を表す数字が表示されます。
4). ［設定終了］をクリックします。
5). ［戻る］をクリックします。

※2Dマップ画面では、ゲームの時間進行は停止していますから、同時にすべてのチームへ移動指示をだすこともできます。

部隊メニュー

シナリオに参加しているチームのリストと、現在の状態が表示されます。チームを選んでクリックすると、［指示選択］ウインドウが開きます。コントロールパレットから［部隊指示］を選び、チームをクリックするのと同じことになります。リストが表示されると、時間の進行は停止します。

NO	リーダー	クラス	部下クラス	人数	行動
1	ﾗﾝｽﾛｯﾄ	ｺﾏﾝﾀﾞｰ	ｼｭｰﾀｰ	17	待機
2	ﾎｰｶﾞﾝ	ﾌﾙｱｰﾏｰ	ｿﾙｼﾞｬｰ	17	待機
3	ﾅｲｼﾞｪﾙ	ｱｲｱﾝﾅｲﾄ	ｱｲｱﾝﾎｰｽ	15	移動
4	ﾀｰﾅｰ	ｱｲｱﾝﾅｲﾄ	ｱｲｱﾝﾎｰｽ	15	待機
5	ｼﾞｮｰﾀﾞﾝ	ﾅｲﾄ	ｷﾍｲ	11	移動
6	ｾﾝﾄﾙｲｽ	ﾅｲﾄ	ｷﾍｲ	15	移動
7	ﾍﾙﾑｰﾄ	ﾅｲﾄ	ｷﾍｲ	15	移動
8	ﾁｬｰﾙｽﾞ	ｶﾀﾊﾟﾙﾄ	ｶﾀﾊﾟﾙﾄ	15	防衛

※［行動命令］から［追跡、同行］を選んだ時に、チームを選べます。

味方チームに同行させたい場合には、マップ上でチームをクリックする替わりに、部隊メニューから目的のチームを選ぶことができます。

回転

マップを回転して、視点を変えます。

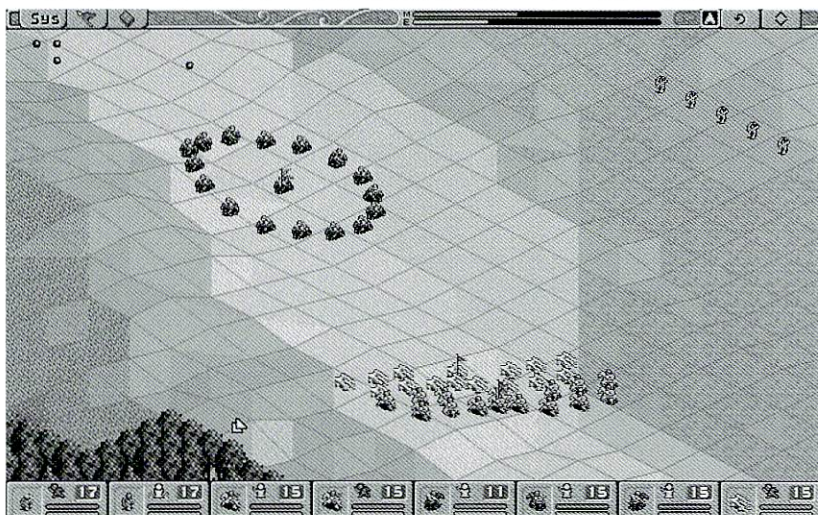
ボタンをクリックするたびに、視点が反時計回りに90度移動します。すぐ左隣にあるコンパスの表示が回転して、北の方向を示します。

起伏や障害物によってキャラクターが見えにくい時に使ってください。3Dマップを回転させても、2Dマップの表示方向は変わらないので（常時、北を上）、注意してください。

拡大＆縮小

マップの表示倍率を変えます。

通常は、広い範囲が見えるように、広域モードになっています。ボタンがクリックされると、マップの倍率が2倍になります。このモードでは、キャラクターと地形や建物が、リアルな比率となります。

再びボタンがクリックされると、広域モードに戻ります。

第10章　補足情報

パラメータリスト

AT　　=アタック
　　　攻撃が成功したときに相手に与えるダメージの基本値。

AR　　=アタックレート
　　　攻撃が成功する確率。

DF　　=ディフェンス
　　　防御が成功したときにダメージから引かれる基本値。

DR　　=ディフェンスレート
　　　防御が成功する確率。

YR　　=矢ディフェンスレート
　　　飛び道具に対する当たり難さ。

YD　　=矢ディフェンス
　　　飛び道具による攻撃で受けるダメージから引かれる基本値。

MD　　=マジックディフェンス
　　　魔法による攻撃で受けるダメージから引かれる基本値。

LV　　=レベル
　　　高いほどよい。

HP　　=ヒットポイント
　　　体力。行動不能となるまでに受けられるダメージの総量。

HR　　=回復率
　　　待機中に、受けたダメージを回復する速さ。

FT　　=疲労値
　　　戦闘でダメージを受けたりすると増加。
　　　この値が増えると、士気が低下して退却し易くなる。

LD　　=リーダーシップ
　　　指揮官の能力。
　　　この値が高いと、部下のパラメータが高まる。

AV-LV =チームメンバーのレベルを平均した値

TeamPower =チームパワー
　　　チームの戦闘能力の目安。高いほど、そのチームは強い。

キャラクター

コマンダー（主人公ランスロット）

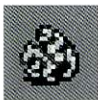
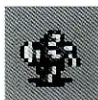
馬に乗ることができます。

アクスナイト（リーダー）

馬に乗るとアイアンナイト。

フルアーマー（リーダー）

馬に乗るとナイト。

ウォリアー

斧と鎧が必要。
馬に乗るとアイアンホース。

ファイター

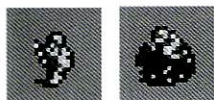
鎧が必要。
馬に乗ると青馬キヘイ。

アーマシューター

クラスチェンジはありません。

シューター

弓が必要。

ソルジャー

武器や武具は装備していない。
馬に乗ると茶馬ライダー。

スピア

槍が必要。

マジシャン

クラスチェンジはありません。

モンク

クラスチェンジはありません。

シャドー

クラスチェンジはありません。
柵を壊すことができる。
崖の登り降りができる。

ワーカー

武器や武具は装備していない。
柵を壊すことができる。

バレスタ

弓砲。

グリフォン

魔法の火を放つ。

カタパルト

投石器。

カノン

大砲。

装備

一般兵士と武具のストック（総数）

0　0　2　0　12　14
(0)　(6)　(0)　(12)　(29)

馬

騎兵を作るのに必要です。
移動する速度が速くなります。
ただし、アイアンナイトは重装備のため、速度は歩兵と同じです。
湿地帯や川の中では、戦闘能力が低下します。

鎧

ファイターを作るのに必要です。
防御能力が高くなります。

斧

アックスを作るのに必要です。
相手に与えるダメージは大きくなりますが、当たりにくくなります。

槍

スピアを作るのに必要です。
騎兵に対して、強くなります。

弓矢

シューターを作るのに必要です。
離れたところから攻撃できますが、経験値は稼ぎにくくなります。

第11章　進め方のヒント

戦略とアドバイス

レベルアップ

メンバーは、戦闘を重ねていくとレベルが上がります。戦闘中に「レベルアップ」のメッセージが表示されるのを何度か見たはずです。パラメータのリストには、特に経験値などの表示はありませんが、メンバー個人ごとに評価されています。

ファイターやソルジャー、スピアなどは、白兵戦で攻撃に成功すると経験値を稼ぎます。シューターなど飛び道具を持ったメンバーは、矢を当てただけでは経験値は得られませんが、その命中によって相手を倒した場合にスペシャルポイントが入ります。

メンバーのレベルが上がると、AT、AR、DF、DR、HP、HRのパラメータが上がります。

リーダーの性格

チームがどうも指令通りに動いてくれないとしたら、チームの性格を確認してみてください。[兵士観察] または [部隊指令] で、チームのパラメータが見られます。

チームの行動は、リーダーの性格によって決まってきます。たとえば、「近くの敵に向かう」という性格のリーダーに率いられたチームは、とにかく敵を見つければ突撃していってしまいます。拠点に貼り付けておくには、[拠点防衛] を指示するしかありません。

「及び腰、逃げる」というリーダーは、一見役に立ちそうもありませんが、広い戦場で戦力的にも勝っている等、それほどシビアではない状況では、損害が極めて少ないという利点があります。そのほか、「気まぐれ」だの「状況次第」というリーダーも出てくるでしょう。

リーダーの性格を変えることはできません。チームの性格を変えたいならば、部隊編成画面でチームを解散させて、別のリーダーのもとで新しいチームを作ります。

正面攻撃と包囲作戦

戦闘が長引くと疲労がたまるために、チームは一時的に退却します。複数のチームで相手を攻めると、交互に突撃と退却を繰り返す波状攻撃になります。相手に休むヒマを与えないので、レベル差のある敵でも撃破することができます。

相手がさほど強くない場合には、別々の拠点から同時に攻撃をかけるテクニックが有効です。片方のチームは相手に対して側面から攻撃をかけることになるので、敵のメンバーを包囲（袋叩きに）しやすくなります。

待機の使い方

移動し始めたチームを直前に居た拠点に戻すには、［待機］を指示します。特に［同行、追跡］などの指示を受けたチームの移動をキャンセルしたい時など、新たに移動指令を出すよりは、素早く行動できます。

拠点へ退却の使い方

［退却］の指令は優先順位が高いので、戦闘に巻き込まれてしまっているチームを外へ引っぱり出すのに有効です。また、遠くの拠点へ［退却］させた場合、いちいち途中の拠点で態勢を立て直さないので、移動が速くなります。その分、チームのフォーメーションがばらばらになり易いとか、疲労がたまったまま移動してしまう、などの弊害もあります。

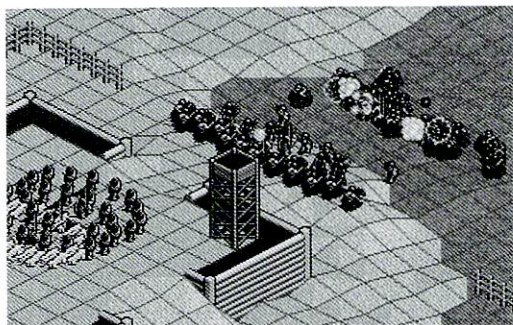
退却中のメンバーは、戦闘能力が低下しています。［拠点へ退却］の指令を受けたまま敵の中へ飛び込むようなことは避けるべきです。

飛び道具を持ったチームは、チーム♯の少ない方へ

同じ拠点にふたつ以上のチームが集まった場合、チーム番号の大きいチームが、前に並びます。戦闘の効率を考えれば、弱いチームを番号の小さい方に、強いチームを番号の大きい方に並べておくべきでし

ょう。そうすることで、弱いチームを守ることができます。弱いチームを鍛えたいときには、その逆にするといいでしょう。

シューターなど飛び道具を持ったチームは、番号の小さい方に置いておけば、防御にうってつけです。攻撃を受けた時、前面のチームが持ちこたえている間に後方から支援の射撃を行えます。

タイミングを取りやすいシナリオならば、わざと騎兵より前に並べておくのも手です。拠点に集結したとき、前方に並ぶためにより遠くまで矢が届くことになります。防御には不向きですが、攻撃のときにシューターの列を突っ切って騎兵が突撃していく様子はなかなか迫力があります。

リーダーシップボーナス

リーダーのLDパラメータは、チームメンバーのパラメータに影響を与えます。LDが高ければ、それだけ強いチームになるわけです。

リーダーのLDは、レベルとは直接関係ありません。「評価される」戦闘での実績によってLDは上がります。下がることはありませんから、ご安心を。

評価点について

「評価される」シナリオを終了した時に表示される評価点は、どのくらいうまく戦闘をこなしたかという目安です。レベルアップやリーダーシップとは関係ありません。

基本的に、少ないチームで目的を達するほど、評価点は高くなります。また、敵の大砲などを破壊しても評価点はあがります。

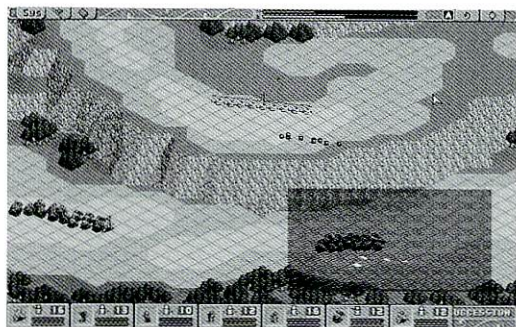
より高い評価点を目指して、何度か挑戦してみてください。

チームの移動速度について

チームの移動する速度は、様々な要因によって変わってきます。

横一列のフォーメーションを指定した場合、もっとも移動速度が遅くなります。その場合でも、敵チームが間近に迫ると、移動速度は速くなり、突撃していきます。

部下がひとりもいないリーダーのみになると、非常に速く動けます。

メンバーの歩く速度の他にも、移動速度に影響を与える要素があります。たとえば、拠点での一時停止です。通常の行軍の場合、拠点ごとに一定時間停止して、乱れたフォーメーションを整えます。しかし、退却している場合には、拠点で停止しません。

戦闘中には、拠点で疲労の回復をしますから、リーダーの性格によって停止している時間はまちまちとなります。慎重なリーダーほど、拠点で休む時間は長くなります。せっかちなリーダーは、ほとんど休息せずに再び戦いに向かいますが、メンバーの消耗は激しいでしょう。

ゲームが正常に動作しない、止まってしまう時

【98版】トラブル・シューティング

音（ＢＧＭ）が鳴らない時

　このソフトは純正のＦＭ音源ボードに対応しています。音源ボードがない時や、純正品と同等でない場合は音がでません

初めから動かない時

　ディップスイッチなど、本体の設定が工場出荷時のものと変っていないか、お確かめ下さい。

「メモリが足りない為…」や「メモリが足りないので実行できません！」などが表示される時

　フリーエリアが十分でない為、以下の様に対処して下さい。

　CONFIG.SYSファイルの余分なデバイスドライバーを外す。
　CONFIG.SYSファイルにDOS=HIGHを加える。
　CONFIG.SYSファイルのBUFFERS=の数値を減らす、あるいはBUFFERS=2を付け加える。
　CONFIG.SYS　にＥＭＭドライバーを組み込む（ＥＭＳが使用可能な状態にする）。

Windows 3.1と95では、スクリーンセーバ機能をOFFにしてください。

改造の行われた機械では、動作の保証ができません。

部隊が動かない時

　部隊が動き出すまでには時間がかかります。
　全部隊が全く止まってしまった時は、時間が止まっている状態になっていますので、コントロールパレットで機能解除してください。

【DOS/V版】トラブル・シューティング

音が出ない場合

SETBGM.EXEを実行して下さい。互換ボードでは設定を変えても音が出ない場合があります。
まれに他のアプリケーションの影響により、ボリュームが0になっている事があります。
この場合はSound BLASTERのミキサーやCONFIG.SYSでボリューム設定を行って下さい。

ウィンドウズで起動時に、「メモリが足りません」と表示される場合

・他に実行中のソフトウェアがあれば、止めて下さい。
・（ファイルマネージャー）内で、本製品のインストールされたディレクトリを呼び出して、main.exe を、ダブルクリック（実行）してみて下さい。
・または、ウィンドウズを終了してDOSに戻り、｛DOS/Vのみ｝の起動方法で実行してみて下さい。
・それでも実行できない場合は、config.sysを書き換えて（例：漢字変換フロントエンドプロセッサをはずす等。DOSマニュアルを参照して下さい）、必要メモリ（メイン530kb以上）を確保して下さい。本製品は、QEMM等のメモリ管理ツールに、対応していない場合があります。

なお、メモリの量は、DOS上で [mem] と入力すれば表示されます。

｛DOS/Vのみ｝で起動時に、「メモリが足りません」と表示される場合

同様に、config.sysを書き換えて下さい。サウンドドライバーは、はずしてかまいません。

ウィンドウズ内のPIFエディターで必要メモリーを減らす等、メモリーが多少足らなくてもゲームは動作するようにしてありますが、途中画面が乱れたり（キャラクターが点滅し、遅くなるなど）しますので、メモリーは確保して下さい。そのままゲームを続けると動かなくなります。

同期線によって、画面に筋が入るように見える事がありますが、異常ではありません。

「マウスドライバーがありません」とメッセージがでるとき

マウスドライバーを登録します。通常はすでに登録されておりますので、この作業はいりません。

(例：>mouse [ENTER]　と入力して下さい。

もし、マウスドライバが違うディレクトリにある場合は、ディレクトリも指定してください。例えば、DOSディレクトリにある場合、

>¥dos¥mouse [ENTER]と入力して下さい)

Windows 3.1と95では、スクリーンセーバ機能をOFFにしてください。

改造の行われた機械では、動作の保証ができません。

どうしても、動かない時、ディスクを破損してしまった時は、当社まで、異常の状況をお書きの上、ディスクをお送り下さい。

当社の責による不良は無償ですが、その他は有償となります。

（一枚につき１０００円）

送り先は、[ユーザー登録について] をご覧下さい。

ユーザー登録について

本パッケージ内には、このマニュアルとともに、プログラムディスク、および登録カードが入っています。以下のアフターサービスを受ける時は、登録ハガキもお送りください。

（**1**）万一、誤ってプログラムディスクを壊してしまった場合、一枚につき手数料**1000**円を添え、住所、氏名、電話番号、登録**No.** を書いてディスクをお送りください。
ただし、故意に内容を書き替えたりして起きた不良については、お取り替えできません。

（**2**）どうしても具体的なヒントをお望みの方は、当社あて、往復ハガキにユーザー登録番号とご質問内容を、できるだけわかりやすくお書きの上、お送りください。
電話での質問はお受けいたしかねます。
質問は、一回について一つにお願いします。

本マニュアルの再発行はいたしません。
たいせつに保管してください。

（株） 呉ソフトウェア工房
〒330 埼玉県大宮市大門町**3**の**197**
星野第二ビル**302**号
Tel. 048-646-0660

クレジット

ＳＴＡＦＦ

作、演出	呉　　英二	
プログラム	呉　　英二	（メイン）
	倉場　紀行	（３Ｄ、音響）
	ＫＡＺＵＥ	（サブシステム）
	梅原　　正	（サブシステム）
グラフィック	倉場　紀行	
	天田　貴人	
	大吾郎	
イラスト	（株）ＷＩＮＣ	
	友部　晴仁	
音楽	ささき　まさき	
マニュアル	島田　倫人	
援軍	大竹　博	
	村上　大勇	
	鼻谷　芳樹	

制作・著作

1996　呉ソフトウエア工房